LABYRINTH

A GUERRA AO TERRORISMO, 2001 - ?

REGRAS DO JOGO

2ª EDIÇÃO, 2011

NOTA DE TRADUÇÃO

Caros Gamers

A presente tradução destina-se a ajudar na compreensão do manual original e não dispensa a sua leitura. Esta tradução foi realizada por alguém que não é tradutor profissional mas que mesmo assim "arriscou" em disponibilizar online (com a autorização da GMT Games) para ajudar aqueles que queiram entrar no jogo com mais facilidade. Poderão haver diversos erros e em alguns casos, e uma vez que a tradução foi feita para Português de Portugal, poderá ser complicada a compreensão para falantes de Português do Brasil e países africanos de língua Portuguesa.

Saudações a todos

Romwell

1.0 INTRODUÇÃO

LABYRINTH é um jogo de tabuleiro "*card-driven*" para 1-2 jogadores que simula a um nível estratégico o avanço dos extremistas islâmicos através da imposição dos seus valores religiosos no mundo islâmico.

- No jogo em solitário (9.0), o jogador assume o papel dos Estados Unidos (U.S.) e dos seus aliados na batalha contra a jihad extremista (*luta, guerra santa*).
- No jogo para 2 jogadores, o segundo participante assume o papel dos Jihadistas.

O lado dos estados Unidos procura melhorar a governação em países muçulmanos de forma a cortar pela raiz o Jihadismo, ou pelo menos eliminar os combatentes extremistas que representem uma ameaça imediata. O lado dos Jihadistas procura o restabelecimento do antigo califado islâmico ou, através de graves danos, a retirada dos Estados Unidos do mundo islâmico.

Na prossecução destes objectivos no jogo, os jogadores usam estrategicamente as cartas para levar a cabo **operações** ou despoletar os seus **eventos**. Uma mão de cartas em LABYRINTH representa aproximadamente um ano.

Os termos específicos do jogo encontram-se no glossário nas páginas 14-15 e aparecem **sublinhados** nas primeiras vezes em que aparecem neste livro de instruções. Note-se que no jogo é utilizado o termos Jihadistas para designar os militantes extremistas e violentos da causa islâmica (como os ocidentais e os militantes se referem a eles próprios) e não aos milhões de muçulmanos devotos e pacíficos do mundo.

As regras estão organizadas em secções numeradas. Para o jogo de 2 jogadores deverão ser lidas as regras da secção 2 a 8. Para o jogo em solitário, deverá ser lida também a secção 9, "Actividades Jihadistas", que modificam a mecânica do jogo de forma a possibilitar o jogo em solitário.

NOTA: O exterior das Folhas de Ajuda ao Jogador resume as regras usadas no jogo para 2 jogadores, incluindo as operações dos E.U.A. e dos Jihadistas (secções 7-8) e Como Vencer (secção 2). O interior das Folhas de Ajuda ao Jogador é usado unicamente no modo solitário.

2.0 COMO VENCER

2.1TRÊS FORMAS DE VENCER

Cada lado pode vencer de três formas diferentes:

2.1.1 Victoria dos Estados Unidos

- Os E.U.A. vencem no momento em que os países muçulmanos com um total de 12 **Recursos** obtenham **Boa Governação**.
- Pelo menos 15 (em 18) dos países muçulmanos obtenham **Governação Justa** ou **Boa**, OU
- Não haja qualquer célula Jihadista em nenhum país do mapa.

2.1.2 Victoria dos Jihadistas

- Os Jihadistas vencem no momento em que os países sob **Governação Islâmica** totalizarem pelo menos 6 Recursos e incluam pelo menos dois países **adjacentes**, OU
- O valor do **Prestigio** dos E.U.A. seja "1" e que pelo menos 15 países muçulmanos estejam em **Governação Pobre** ou sob Governação Islâmica, OU
- Seja depositada nos E.U.A uma arma de destruição maciça **(WMD)** através de **Atentado** (8.5.5-6) sem que o mesmo seja contraposto (por **Alerta**, 7.5).

2.2 DISPARO DO PREÇO DO PETROLEO

No decorrer dum improvável disparo do preço do petróleo ambos os lados alcançarão as condições de victoria simultaneamente. O jogador que jogar este evento vencerá.

2.3 VICTORIA NO FINAL DO JOGO

Labyrinth pode ser jogado com 3 durações de jogo diferentes. Se nenhuma das condições previstas no ponto 2.1 ocorrer no baralhar de cartas (primeiro baralhar, segundo baralhar ou terceiro baralhar, v. 3.3, 5.1 e 5.3.1) do final do jogo, os E.U.A. vencem se mais do dobro dos Recursos estiverem sob Boa Governação em relação à Governação Islâmica; caso contrário, os Jihadistas vencem. Para o cálculo deste final de jogo apenas, contarão as **Mudanças de Regime** colocadas neste turno (marcador verde, 4.8.2) como Governação Islâmica.

3.0 PREPARATIVOS

3.1 GERAL

Escolha um cenário do verso deste manual de instruções. Os jogadores deverão escolher os lados e sentar-se lado a lado, de frente para o mapa e colocados na parte sul ficando o jogador dos E.U.A. à esquerda e o jogador Jihadista do lado direito. O jogador dos E.U.A. ficará com a Folha de Ajuda ao Jogador "Operações dos E.U.A." e com um dado cor creme, ficando o jogador Jihadista com a Folha de Ajuda ao Jogador "Operações Jihadistas" e três dados pretos.

NOTA: Poderão ser utilizados e experimentados os exemplos alargados do Livro de Jogo antes jogar a primeira partida.

3.2 PREPARAÇÃO

Prepare os marcadores, **tropas**, e células **adormecidas** como descrito no cenário. (Muitos países começam como **desmarcados** até serem **testados** durante o jogo, 4.9.4).

- Colocar as tropas restantes (cubos creme) e células (cilindros pretos) nas áreas de Tropas e Fundos respectivamente posicionando cinco por espaço da direita para a esquerda (4.7.3-4).
- Colocar três marcadores de **WMD** (armas de destruição maciça) em cada um dos dois espaços de Conspiração WMD (4.7.8.1)

- Colocar o marcador "Cartas" no espaço Fase de Acção – Carta Jihadista 1 (4.7.5). Colocar ambas as **Reservas** em "0" (6.3.3.).
- Colocar os marcadores de Atentado numerados virados para baixo na área dos atentados disponíveis (4.7.8). Colocar de parte os restantes marcadores de Mudança de Regime, **Regime Apoiado/Assediado**, **Cabecilha**, evento e marcadores de primeira conspiração.
- Retirar todas as cartas que sejam indicadas pelo cenário baralhando as restantes de forma a criar um monte de cartas viradas para baixo. Colocar o monte junto ao mapa deixando espaço ao lado para o monte de descarte.
- Distribuir a cada jogador o número de cartas de acordo com os números previstos nas áreas de Tropas e Fundos respectivamente (5.2.8), e começar a jogar pela Fase de Acção Jihadista (ver Sequencia de Jogo, 5.0)

  NOTA: No inicio do jogo os jogadores poderão chegar a acordo quanto à colocação alternativa de governações ou posturas em países muçulmanos ou não-muçulmanos que considerem mais fidedignos do ponto de vista histórico

3.3 ESCOLHA DA DURAÇÃO DO JOGO

Os jogadores poderão escolher uma das três durações de jogo em baixo descritas. A escolha é da inteira discricionariedade dos jogadores:

- STANDARD: colocar o marcador de "Baralho" na área 1 Baralho – o jogo termina (2.3) quando houver cartas para distribuir e já não existir baralho.
- FINAL DE TORNEIO: colocar o marcador de "Baralho" na área 2 Baralhos – o jogo termina no final do segundo baralhar.
- CAMPANHA: colocar o marcador de "Baralho" na área 3 Baralhos – o jogo termina no final do terceiro baralhar.

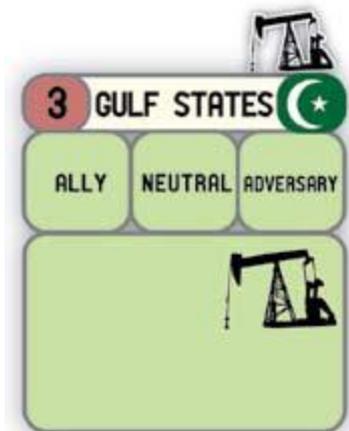
4.0 COMPONENTES

O jogo Labyrinth completo é composto por:

- Um tabuleiro mapa 56 x 86 cm
- Um cartão com 156 marcadores
- Este manual de instruções
- Um livro de jogo
- Uma folha de ajuda ao jogador dobrável E.U.A.
- Uma folha de ajuda ao jogador dobrável Jihadista
- 120 cartas
- 15 cubos de madeira creme (para manter registo das tropas)
- 15 cilindros de madeira pretos (para identificar células terroristas)
- 4 dados de seis faces (1 creme, 3 pretos)

4.1 O MAPA

4.1.1 Países e Linhas de Ligação. O mapa contém a não só a maior parte do mundo islâmico, mas também muitas outras regiões onde os extremistas poderão operar. Cada espaço no mapa representa um

país ou um **bloco** de países. Os espaços diferem entre si na religião dominante. Os países ligados por linhas são **adjacentes.** A adjacência afecta a **Movimentação** de células (8.3), a **Guerra de Ideias** dos E.U.A. (7.2), a victoria Jihadista (2.1), e alguns acontecimentos (ver também 4.5)

4.1.2 **Religião.** Todos os países estão marcados de acordo com o seu nível e natureza de filiação muçulmana. O conjunto dos países **Sunitas** e **Mistos-Chiita** são identificados no jogo com "**Muçulmanos**" (4.2). Países **Não-Muçulmanos** são aqueles em que os muçulmanos estão em minoria (4.3). O **Irão** de maioria **Chiita** é um tipo de país diferente (nos termos do jogo não é considerado nem **Misto-Chiita** nem **Sunita** 4.4)

Sunita Misto-Chiita Irão Não-Muçulmano

NOTA: Nos países Mistos-Chiita incluem-se vários que são governados por Sunitas ou não Chiitas e com população significativamente Chiita.

4.2 PAÍSES MUÇULMANOS

4.2.1 **Governação.** Os países muçulmanos estão classificados de acordo com o tipo da sua **Governação** que é estabelecida no inicio do jogo podendo mudar do decorrer da partida. A governação no jogo é descrita numa escala descendente (em termos de eficácia e responsabilidade) em quatro níveis: Boa (a melhor), Justa, Pobre, e Governação Islâmica (a pior). As governações Boa, Justa e Pobre têm associados valores (1,2 e 3 respectivamente) que afectam uma variedade de funções no jogo com especial importância nas operações nesse país.

Marcadores de Governação

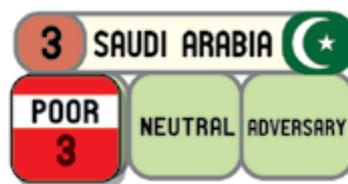
4.2.2 Assinale a governação dum país como marcador apropriado, virando ou substituindo os marcadores quando a governação melhorar ou piorar.

EXEMPLO: Se a governação da ARABIA SAUDITA melhorar um nível, de Pobre para Justa, substituir o marcador "Pobre-3" para "Justo-2" na área de alinhamento do país. Se melhorar novamente virar de "Justo-2" para "Bom-1"

4.2.3 **Alinhamento.** Em cada país muçulmano há uma área com três espaços que retrata o **Alinhamento** do país como sendo **Aliado**, **Neutro** ou **Adversário** dos E.U.A.

*NOTA: Apenas os países muçulmanos têm alinhamento. Assim, nos termos do jogo, um país não-muçulmano nunca é um "Aliado". Os países não-muçulmanos ao contrário dos muçulmanos são classificados quanto à sua "**Postura**" (4.3.2).*

4.2.4 Colocar o marcador de governação do país no espaço apropriado da área de alinhamento.

EXEMPLO: A ARABIA SAUDITA é considerada como aliada dos E.U.A. com governação pobre ("Aliado Pobre").

NOTA: A primeira vez que a governação dum país é testada o seu alinhamento típico será Neutro (4.9.4)

4.2.5 **Recursos**. Cada país muçulmano representa um valor de recursos de 1, 2 ou 3. A Governação sobre estes recursos representa em parte a victoria. Os recursos afectam também alguns acontecimentos.

4.2.6 **Petróleo.** Nalguns países muçulmanos podemos ver o símbolo de Exportador de Petróleo junto ao valor dos recursos. O valor dos recursos destes países aumentará em um por cada evento de disparo do preço do petróleo em jogo.

4.3 PAÍSES NÃO-MUÇULMANOS

4.3.1 **Governação**. Os países não-muçulmanos apresentam permanentemente uma governação Boa-1 ou Justa-2.

NOTA: A governação em países muçulmanos apesar de não mudar pode afectar o jogo.

4.3.2 **Postura.** Os países não-muçulmanos (com excepção dos E.U.A. e o IRÃO) têm áreas para a marcação da postura que representam a sua orientação política a cada momento relativamente ao uso **Duro** ou **Suave** de poderio na luta contra o extremismo. Os cenários explicam como classificar em termos de postura cada país não-muçulmano com os marcadores apropriados.

Os E.U.A. também têm postura – marcada na área das Relações da GWOT (4.7.2)

4.3.3 **Israel.** A postura israelita é sempre **"Dura"**, como indicado na área de postura permanente do país.

4.3.4 **Recrutamento.** Alguns países não-muçulmanos apresentam **Números de Recrutas** que estabelecem a capacidade dos Jihadistas de acrescentarem membros á sua causa nesse país (8.2.4). (EXEMPLO: As FILIPINAS têm um numero de recrutas de "REC 3".)

4.4 IRÃO

O IRÃO é um país de tipo especial (nos termos do jogo nem é muçulmano nem não-muçulmano). Tem governação imutável como os países não-muçulmanos mas não tem postura.

4.5 PAISES SCHENGEN

Um país associado a um símbolo Schengen é considerado adjacente a todos os países Schengen, e todos os países Schengen são adjacentes uns aos outros. (Assim, quando uma célula se movimenta para uma ligação com símbolo Schengen, o jogador Jihadista poderá colocar essa célula em qualquer um dos sete países SCHENGEN que pertença à área Schengen).

4.6 CELULAS E TROPAS

4.6.1 Cada um dos 15 cilindros pretos do jogo representa uma célula de conspiradores ou combatentes jihadistas. Cada um dos 15 cubos representa um batalhão de tropas ocidentais.

4.6.2 As células e tropas são colocadas nas respectivas áreas quando as unidades não estão colocadas em nenhum país (4.7.3-4).

Em cada país há uma zona destinada à colocação de células e tropas.

4.6.3 Os cilindros e cubos existentes no jogo representam o limite de unidades disponíveis.

EXEMPLO: O jogador Jihadista, mesmo que através de evento ou recrutamento, não poderá colocar mais células se as 15 existentes já se

encontrarem depositadas nos países, não restando por conseguinte mais nenhuma na área de Financiamento (4.7.4).

4.6.4 Células Adormecidas e Activas. As células podem estar adormecidas ou estar activas. (Colocar células adormecidas com o crescente virado para baixo, activas com o crescente virado para cima). As células são activas ou adormecidas consoante:

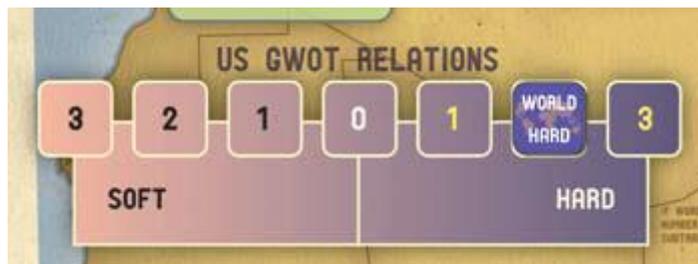
- Células retiradas da área de Fundos Jihadistas e colocadas no mapa começam como adormecidas.
- Células adormecidas utilizadas em **Jihad** (8.4) ou **Atentados** (8.5.1), que sejam **Desmantelados** (7.4) ou que estejam num país no momento em que ocorre um **Desembarque Militar** para **Mudança de Regime** (7.3.4) ficam activas.
- Células activas que entrem em **Movimento** (entre países ou dentro deles, 8.3.1) ficam adormecidas.

4.7 ÁREAS E ESPAÇOS NO TABULEIRO

As várias áreas e espaços no tabuleiro regem o jogo. As áreas balizam os limites do jogo. (EXEMPLO: Os fundos jihadistas nunca descem alem de 1 e excedem 9; a postura mundial nunca excede Suave-3 ou Duro-3.) As áreas e espaços incluem nas suas funcionalidades o seguinte:

4.7.1 Área de Prestigio dos E.U.A. À medida que o Prestigio se altera, deve-se mover o marcador de “Prestigio dos E.U.A.” entre os números 1 e 12 para o indicar correspondentemente como Baixo, Médio, Alto ou Muito Alto. O Prestigio poderá variar por diversos factores (ver resumo no livro de jogo). Se for necessário jogar os dados para determinar o Prestigio, primeiro lança-se para determinar se sobe ou desce (ver tabela de “Prestigio” na folha de ajuda ao jogador). Depois lançam-se 2 dados e altera-se o prestígio de acordo com o dado mais baixo.

NOTA: O Prestigio representa a simpatia que o mundo (especialmente os muçulmanos) tem relativamente aos E.U.A. com influência directa nas operações da Guerra de Ideias (4.9.2, 7.2.1) e noutros acontecimentos.

4.7.2 Área das Relações dos E.U.A. na GWOT (Guerra Global ao Terrorismo). Determina-se a **Postura Mundial** através da contagem separada dos países com marcadores de postura Suave e Dura no mapa (contar sempre Israel como detentor de marcador de postura Dura) e subtraindo o valor menor ao maior apura-se o valor com o total mais elevado a estipular o lado da escala a utilizar. À medida que a postura muda, deve-se mover (ou virar) o marcador “Mundial Duro/Suave” entre duro e Suave na escala.

EXEMPLO: TRÊS países em postura Suave e cinco em postura Dura originarão uma postura mundial de Duro 2.

NOTA: Uma vez que a Postura dos E.U.A. é marcada na Área das Relações dos E.U.A. na GWOT, o espaço dos E.U.A. ao contrário dos países não-muçulmanos não tem uma área de Postura.

4.7.2.1 Penalização nas Relações da GWOT. Se a postura Mundial e dos E.U.A. for diferente (uma Suave e outra Dura), a Penalização nas Relações da GWOT será igual ao valor da postura Mundial ("1", "2" ou "3"); Se as Posturas forem iguais (ambas Suaves ou Duras) ou a Postura Mundial for "0" a penalização é 0.

NOTA: As Relações da GWOT representam a concordância ou discordância dos países não-muçulmanos relativamente às tácticas contra o extremismo com influência directa na Guerra de Ideias dos E.U.A. (4.9.2 e 7.2), Prestigio (5.2.5) e outros acontecimentos.

4.7.3 Área das Tropas. As tropas não são inicialmente colocadas nos países mas sim na Área de Tropas, 5 cubos por espaço preenchendo os espaços da direita para a esquerda. Sempre que houver um **Desembarque Militar** de tropas proveniente da Área das Tropas nos países a sua colocação deverá respeitar o sentido da esquerda para a direita. Colocar e mover o marcador de tropas no espaço mais à direita que tenha menos que cinco cubos de tropas.

*EXEMPLO: Se 7 dos 15 cubos de tropas forem desembarcados em vários países, os 8 cubos de topas restantes ficarão depositados na Área de Tropas – 5 cubos na zona de "**Esforço**" e 3 cubos na zona de "**Guerra**". O marcador de tropas deverá ficar colocado na zona de*

*"Guerra" com os 3 cubos indicando que os E.U.A. se encontram em guerra e não em "**Baixa Intensidade**" nem em "Esforço".*

NOTA: O nível de compromisso das tropas tem influência noutros recursos disponíveis na luta contra o extremismo. No decorrer do jogo a referida variação dentro da Área de Tropas tem influência não só no tamanho da mão dos E.U.A. como também noutros acontecimentos.

4.7.4 Área de Financiamento Jihadista. Quando as células são recrutadas ou colocadas através de evento num país deverão ser retiradas da Área de Financiamento Jihadista começando da esquerda para a direita. Quando as células são retiradas dos países, deverão ser colocadas de volta na área de financiamento, 5 cubos por espaço preenchendo-os da direita para a esquerda.

4.7.4.1 Financiamento. Com o oscilar dos fundos, o marcador de "Financiamento Jihadista" deverá ser movido entre os números 1 e 9 indicando correspondentemente um financiamento "**Escasso**", "**Moderado**" ou "**Amplo**".

NOTA: O Financiamento representa a margem de contribuições financeiras à disposição das organizações extremistas provenientes de doadores religiosos e doutras fontes. Tem influência nos recrutamentos jihadistas e no tamanho da mão do jogador Jihadista.

4.7.4.2 Células Disponíveis. Apenas as células a baixo ou à esquerda do marcador de Financiamento Jihadista estão **Disponíveis** para recrutamento (8.2.1)

EXEMPLO: O valor de financiamento encontra-se actualmente no 6 e apenas 3 das 15 células se encontram colocadas nos diversos países. A zona de financiamento "Amplo" alberga 5 células não recrutadas, a zona de financiamento "Moderado" outras 5, e na zona de financiamento "Escasso" as restantes 2 As 7 células nas zonas de financiamento "Escasso" e "Moderado" estão disponíveis podendo ser recrutadas; as 5 que se encontram na zona "Amplo" não estão disponíveis. As primeiras células a recrutar ou a colocar nos países deverão ser provenientes da zona de financiamento "Escasso"

A menos que seja especificado, o Financiamento Jihadista afecta unicamente a colocação de células por operações recrutamento. Quando a colocação de células for ditada por eventos de cartas, as células deverão ser colocadas caso ainda existam na área de financiamento Jihadista independentemente da posição do marcador. As decidas no valor dos fundos não prejudicam as células já colocadas nos países.

4.7.5 Áreas de Sequencia de Jogo. Mover o marcador de "Cartas" na Área da Fase de Acção á medida que os jogadores forem jogando as cartas (5.2.2, 6.0). Após completar cada Fase de Acção dos E.U.A. e todas as Conspirações desmanteladas, deve-se colocar o marcador de "Cartas" na posição "Carta 1" da zona Jihadista. Mover o marcador de"Baralho" para a direita cada vez que se baralhar de novo (5.3.1).

4.7.6 Áreas de Victoria. Mover os marcadores de: "Bons Recursos", "Recursos Islâmicos", Governação "Justa/Boa", Governação "Pobre/Islâmica", ao longo da área de victoria para registar os respectivos totais de recursos sob Boa Governação e Governação Islâmica (2.1, 4.2.1, 4.2.5) e o número de países em Governação Boa ou Justa e em Governação Pobre ou Islâmica.

4.7.7 Área de Acontecimentos. Colocar marcadores para eventos duradouros em acção (6.2.7) na área de acontecimentos.

NOTA: Muitos eventos afectam apenas um país, e os jogadores poderão desejar para sua conveniência colocar tais marcadores de evento no espaço específico desse país em contrapartida à colocação na área comum destinada aos eventos em geral.

4.7.7.1 Espaço para Eventos Temporários. Quando ocorre um evento de natureza **TEMPORÁRIA** (6.2.7), deve-se colocar a sua carta na área destinada aos eventos temporários (se ocorrerem simultaneamente mais do que dois eventos TEMPORÁRIOS estes deve concorrer ou colocar-se os seus marcadores.)

4.7.7.2 Espaço para o 1º Atentado. Quando o lado Jihadista conduzir a sua primeira operação de atentado do turno (8.5.3), coloca-se a carta utilizada no espaço destinado ao 1º Atentado. (esta servirá de lembrete que as próximas cartas utilizadas em

operações de atentado despoletarão o evento associado dos E.U.A. como normal, 6.3.2)

4.7.7.3 Se uma carta de evento TEMPORÁRIO ou de 1º Atentado for retirada da sua área antes do final do turno, *(Exemplo: Disparar do preço do petróleo ou acção de baralhar a meio do turno)* deverá ser substituída pelo marcador de evento ou pelo marcador de 1º atentado respectivamente.

4.7.8 **Atentados Disponíveis.** Colocar marcadores de Atentado disponíveis (4.8.1, 7.5.3, 8.5.2, 8.5.4) no Espaço de Atentados Disponíveis – quaisquer marcadores depositados nesta área encontram-se disponíveis para serem colocados nos países através de operações de atentado (8.5.2) ou através dum evento.

4.7.8.1 **Espaços de Atentados WMD.** Os marcadores de Atentados WMD que ainda não estejam disponíveis (8.5.5) deverão ser mantidos nos espaços “Loose Nuke” (Ogiva Nuclear à solta), “HEU”, “Kazakh Strain” (Esforço Kazakh) e “Arsenal Paquistanês” num total de 3 por espaço.

- EVENTOS WMD: Quando um evento torna num Atentado WMD disponível deve-se retirar um marcador de Atentado WMD do espaço “Loose Nuke”, “HEU” ou “Kazakh Strain” e colocá-lo virado para baixo no espaço de Atentados Disponíveis.
- PAQUISTÃO: Assim que o Paquistão ficar sob Governação Islâmica (8.4.5), deverão retirar-se os 3 marcadores de Atentado WMD do Paquistão e colocá-los virados para baixo no espaço de Atentados Disponíveis.
  NOTA: Os marcadores de Atentado WMD uma vez usados não voltam aos espaços de origem (8.5), são removidos definitivamente do jogo.

4.7.9 **Espaço das Reservas.** Cada lado regista as suas Reservas (6.3.3) no espaço de Reservas. No fim de cada turno os valores de reserva são colocados a “0”

4.8 OUTROS MARCADORES

4.8.1 **Marcadores de Atentado.** Existem 6 marcadores de Atentado numerados em “ 1”, “2” e “3”. Devem ser mantidos no Espaço de

Atentados Disponíveis virados para baixo (4.7.8) – apenas o jogador Jihadista os poderá inspeccionar (8.5.4). Podem ser reutilizados. Os Atentados de valor mais elevado requerem cartas com maior valor de operações para poderem ser utilizados.

4.8.2 Marcadores de Mudança de Regime. Os marcadores de Mudança de Regime deverão ser mantidos junto do mapa. Quando ocorre uma operação de Mudança de Regime (7.3.4) coloca-se um marcador de Mudança de Regime verde em cima dos cubos de tropa para indicar que estes não poderão desmobilizar do país (7.3.1). Depois de ser distribuída uma nova mão de cartas (5.2.8) viram-se todos os marcadores de Mudança de Regime verdes para o lado creme (5.2.9). Qualquer país que contenha um marcador de Mudança de Regime é considerado como "País em Mudança de Regime" (7.3.4.1).

Esclarecimento: "Retirada" (7.3.5) é outro meio pelo qual a restrição ao Desembarque Militar num país em Mudança de Regime é levantada.

NOTA: Pelo ponto 2.3, os marcadores verdes de Mudança de Regime previnem uma victoria Islâmica através dum simples volte-face no último turno. Se o corrente turno não for em princípio o último (3.3) e se se desejar evitar a acção de virar o marcador (5.2.9), coloca-se o lado creme virado para cima.

creme

verde

4.8.3 Marcadores de Regime sob Ajuda/Assedio. Os marcadores de Regime sob Ajuda/Assedio deverão ser mantidos junto do mapa. Deverão ser usados para marcar os países fortalecidos pela Guerra de Ideias (7.2.2.1) ou enfraquecidos pala Jihad (8.4.3.1). Eles têm influência na tabela de lançamentos da Guerra de Ideias (7.2.3) e no sucesso da Jihad Maior (8.4.3.2) respectivamente.

4.8.4 Marcadores de Cabecilha. Os marcadores de **Cabecilha** deverão ser mantidos junto do mapa. Sempre que a última célula num país sem cabecilha for removida através de desmantelamento (7.4), ou evento (nem Jihad nem Movimentação 8.3-8.4) deve-se colocar um

cabecilha nesse território. Os Cabecilhas permitem o recrutamento (8.2.2). sempre que se coloca uma célula proveniente da Área de Financiamento num país em que esteja presente um Cabecilha este deve ser retirado. O jogador jihadista pode remover qualquer cabecilha durante a Fase de acção Jihadista.

4.9 TABELAS

4.9.1 O exterior da folha de ajuda ao jogador contém várias tabelas de lançamentos de dados usadas no jogo: Tabelas de "Governação", "Postura", "Prestigio" e "Guerra de Ideias"

4.9.2 **Tabela da Guerra de Ideias.** Quando os E.U.A. conduzem uma operação de Guerra de Ideias num país muçulmano (7.2.1), deve ser feito um lançamento de 5 ou mais para que seja bem sucedida. Consultar a Tabela (presente nas folhas de ajuda de ambos os jogadores) para os modificadores ao lançamento. (A Guerra de Ideias em países não-muçulmanos usa em contrapartida a Tabela de Posturas, 4.9.3 e 7.2.3).

4.9.3 **Tabelas de Países.** Sempre que forem lançados os dados para determinar a Governação dum país (4.2.1-2), ou Postura (4.2.3) ou Prestigio dos E.U.A. (4.7.1) consultar a tabela correspondente (presente nas folhas de ajuda de ambos os jogadores).

EXEMPLO: Texto do evento - Lançamento para determinar a "Postura dos E.U.A.". A aplicação da tabela originará a adição de +1 se o lançamento for para a Postura dos E.U.A.

4.9.4 **Testes Iniciais.** O lançamento para determinar a Governação (num país muçulmano) ou Postura (num país não muçulmano) é feito sempre que o país em causa ainda não contenha qualquer marcação de Governação/Postura seguindo o seguinte:

- Local ou alvo de uma operação (incluindo uma operação de movimentação falhada 8.3.2), ou
- Contenha uma célula ou conspiração colocada através de evento, ou
- Esteja sujeito a "teste" por um evento de texto.

O teste inicial para Governação dum país tem sempre como resultado um alinhamento Neutro. (Um lançamento para Mudança de Regime resulta sempre num alinhamento Aliado, 7.3.4)

Importante: Quando um evento dá instruções no sentido de "testar" um país estas ficam sem efeito se o país em causa já estiver marcado com nível de Governação/Postura. Ter em atenção igualmente que

"testar" (lançar só se não houver marcação) é diferente de "seleccionar" (escolha de país).

4.9.5 Procedimento Obrigatório. O jogador que despoletar um teste deverá concretizar a acção independentemente do resultado do teste. Se o jogador dos E.U.A. tentar uma operação de Guerra de Ideias num país muçulmano através duma carta de valor insuficiente para Governação resultante dum teste (7.1, 7.2.1), a Guerra de Ideias falha automaticamente.

EXEMPLO: O jogador jihadista tenta fazer uma Movimentação de Célula (8.3) do Iraque para o Sudão quando o Sudão se encontra sem qualquer marcação. O lançamento de "5" que despoleta o Teste Inicial marca o Sudão com Governação Justa e Alinhamento Neutro. O jogador Jihadista lança para a Movimentação: um lançamento de "2" ou menos permitirá a colocação de uma célula no Sudão; um lançamento de "3" ou mais retirará a célula da Área de Financiamento Jihadista.

4.9.6 Actividades Jihadistas. Existe uma folha independente (no interior das folhas de ajuda ao jogador) usada no apenas jogo em solitário, para ajudar a determinar como e quando operam os jihadistas (9.4).

4.10 CARTAS

4.10.1 Cada uma das 120 cartas do jogo tem um valor de operações; um símbolo se o evento for associado a algum dos lados; um nome de evento; um texto de resumo histórico; um texto para a mecânica do jogo (frequentemente com condições, 6.2.6); e um numero de evento. Algumas cartas apresentar referencia quanto ao seu uso apenas em determinados cenários que têm inicio em determinados anos. Outras cartas apresentam referências relacionadas com a existência de marcadores de duração temporária ou duradoura quanto aos seus efeitos (6.2.7) ou que os eventos ocorrem apenas uma vez devendo ser removidos posteriormente á sua jogada (6.2.9). A carta de *Eleições nos E.U.A.* é um evento despoletado automaticamente (6.3.1).

4.10.2 **Texto de Resumo Histórico.** Este texto não tem qualquer impacto no jogo propriamente dito (fornece meramente uma informação histórica).

4.10.3 **Número do Evento.** As cartas estão numeradas de 1 a 120 para efeitos unicamente de identificação.

4.10.4 **Eventos Associados.** Todas as cartas têm eventos associados ao lado dos E.U.A., ao lado dos Jihadistas ou sem associação a qualquer dos lados (6.2.5).

5.0 SEQUÊNCIA DE JOGO

5.1 GERAL

LABYRINTH continua até ao momento em que um dos lados alcança uma das suas condições de victoria (2.1) ou em contrapartida no momento do baralhar (1º, 2º ou 3º) que corresponder á duração de jogo escolhida (3.3)

5.2 TURNOS

5.2.1 **Geral.** O jogo decorre numa série de **Turnos** compreendidos em **Fases de Acção** alternadas. Assim que ambos os lados tiverem jogado as suas cartas, ou assim que os Jihadistas terminarem a sua jogada e os E.U.A. optarem por manter uma carta na sua mão (5.2.4), termina um turno inicia-se o seguinte. Cada Turno seguirá esta sequência:

5.2.2 **Fases de Acção.** Na primeira Fase de Acção o jogador jihadistas joga *duas cartas* sucessivamente da sua mão. Depois, o lado dos E.U.A. faz o mesmo na sua Fase de Acção, depois os Jihadistas e assim sucessivamente. As cartas jogadas deverão ser colocadas no monte de descarte (EXCEPÇÃO: Eventos TEMPORÁRIOS ou 1ª Conspiração, 4.7.7.1-2; RETIRAR, 6.2.9). Se a um jogador não restarem cartas na mão na sua fase de Acção este ficará impossibilitado de jogar cartas até que nova mão seja distribuída (o jogador Jihadista poderá remover Cabecilhas 4.8.4). Na sua fase de Acção, os E.U.A. poderão descartar ou manter a última carta que restar na sua mão (5.2.4).

NOTA: O texto de carta "Última Fase de Acção" durante a fase de Acção dos E.U.A. refere-se à fase jihadista anterior, e vice-versa, mesmo que no turno anterior.

5.2.2.1 À medida que cada carta for sendo jogada deve ser utilizado seu evento (6.2) ou o seu valor de operações (6.3).

5.2.2.2 As jogadas das cartas devem ser registadas na Área das Fases de Acção.

5.2.3 **Conspirações Não-Bloqueadas.** No final de cada fase de Acção dos E.U.A. (sejam ou não jogadas cartas pelos E.U.A.) o jogador deverá resolver todas as conspirações nos países em que tais situações se verifiquem (8.5.6).

5.2.4 **Carta Final dos E.U.A.** Em qualquer fase de Acção em que o jogador dos E.U.A. detenha apenas uma carta na mão, poderá jogá-la, descartá-la (sem efeito), ou mantê-la na mão. Se o jogador Jihadista tiver gasto todas as suas cartas e o jogador dos E.U.A. ainda tiver uma carta final, deverão ser resolvidas as conspirações e terminar o turno.

5.2.5 **Encargos e Diplomacia.** No final de cada Turno, o Financiamento Jihadista deverá sofrer uma redução de 1 valor (mover o marcador na Área de Financiamento Jihadista uma casa para a esquerda). Caso exista algum país sob Governação Islâmica no final do Turno o Prestigio dos E.U.A. deverá igualmente sofrer uma redução de 1 valor (mover o marcador de "Prestigio" uma casa para a esquerda). Depois, se a Postura Mundial for "3" e igual à Postura dos E.U.A. deve-se adicionar 1 valor ao Prestigio (mover marcador para o lado direito).

NOTA: A relembrar que os marcadores nunca poderão baixar ou subir para além dos limites mínimos e máximos das escalas. Por exemplo, se o Prestigio dos E.U.A. for igual a "1" e estiver sujeito a uma penalização de -1, não haverá alteração permanecendo no valor de "1". Se o Prestigio for 1 e houver sucessivamente uma penalização de -1 seguida dum aumento de +1, o valor final será igual a "2".

5.2.6 **Eventos Temporários e Reajustamento de 1º Atentado.** Após a Diplomacia (5.2.5), devem ser retiradas as cartas das áreas de "Cartas Temporárias" e "1º Atentado" (4.7.7.1-2), e os respectivos marcadores postos de lado, e colocadas no monte de descarte. Os efeitos dos eventos temporários cessam neste momento.

5.2.7 **Reservas.** Depois, reajustar todas as Reservas ao valor de "0" (6.3.3.1).

5.2.8 **Distribuição de Cartas.** Seguidamente, distribuir alternadamente cartas a ambos os jogadores até aos números indicados nas respectivas Áreas de Financiamento e Tropas e começar um novo

Turno. (Distribuir o numero de cartas indicadas ao jogador dos E.U.A. independentemente do jogador ainda ter em seu poder a carta final do turno anterior, 5.2.4. Não há tamanho máximo de mão)

5.2.9 **Virar Mudança de Regime.** Em conclusão virar todos os marcadores de Mudança de Regime para o lado creme (4.8.2).

5.3 DISTRIBUIÇÃO E MONTE DE DESCARTE

5.3.1 Sempre que houver uma carta para distribuir mas o monte de cartas a distribuir estiver esgotado, devem-se misturar as cartas do monte de descarte e as cartas das áreas de "cartas temporárias" e "cartas de 1º atentado" (4.7.7.1-2) de forma a criar um novo baralho e avançar o marcador de "Baralho" para o espaço da direita. Se se estiver no "baralhar de final de jogo" (3.3 e 5.1) o jogo termina de imediato e determina-se o vencedor (2.3).

5.3.2 Cartas descartadas e removidas, cartas em áreas de jogo e o número de cartas na mão de cada jogador são passíveis de ser inspeccionadas.

6.0 JOGADA DE CARTAS

6.1 GERAL

As cartas podem ser jogas de acordo com uma das seguintes modalidades: como eventos ou como operações

6.2 CARTAS JOGADAS COMO EVENTOS

6.2.1 Quando um jogador escolher jogar um evento duma carta, o valor de operações é ignorado (a não ser que seja especificado pelo próprio evento), e o jogador aplicará de imediato o evento de acordo com o seu texto.

6.2.2 Sempre que houver um conflito entre o texto do evento e as regras do jogo o evento prevalecerá: respeitar-se-á o texto do evento em vez das regras em conflito enquanto se aplicar o evento e, se o evento for temporário (6.2.7) este vigorará (se não estiver **bloqueado** ou **caducado**).

EXEMPLO: A jogada do evento da carta "EDIFICIO DAS NAÇÕES UNIDAS" pode permitir uma Guerra de Ideias ou um lançamento para uma Mudança de Regime num país mesmo que as tropas não excedam as células em 5, porque o texto da carta estabelece que "Jogar se um país estiver marcado com Mudança de Regime… lançar para uma Guerra de Ideias" derroga a regra prevista no ponto7.2.1

6.2.3 **Conflitos.** Se houver conflito entre os textos de dois eventos, o último a ser jogado prevalecerá durante o tempo do seu efeito.

6.2.4 Quando ocorre um evento, devem-se implementar todos os aspectos aplicáveis, incluindo **MARCAÇÃO** (6.2.7), **REMOÇÃO** (6.2.9) não obstante a existência de aspectos não aplicáveis.

EXEMPLO: O jogador dos E.U.A. joga a carta "ANSAR AL-ISLAM" pelo valor de operações despoletando o evento (6.3.2) e não existindo qualquer célula na Área de Financiamento dos Jihadistas. Nenhuma célula é colocada (4.6.2 e 4.7.4) sendo a carta removida em definitivo do jogo (6.2.9).

6.2.5 **Evento Associado.** Uma carta com evento associado a um dos lados só pode ser jogada pelo jogador que esse evento favorece (qualquer um dos lados poderá usá-la pelo seu valor de operações).

6.2.6 **Jogabilidade.** Muitas cartas prevêem eventos que estão condicionados a pré-requisitos (escritos a cinzento); se os pré-requisitos não estiverem preenchidos estas cartas não poderão ser jogadas pelos seus eventos (só pelas suas operações). De igual forma, os eventos bloqueados não podem ser jogados (6.2.8).

6.2.7 **Eventos Duradouros e Temporários.**

- **Eventos Duradouros.** Uma carta que diga MARCAR terá um evento com efeitos duradouros. Quando se jogar esse evento, deve colocar-se o seu marcador na Área de Eventos, ou no espaço apropriado junto do país como lembrança (4.7.7).
- **Eventos Temporários.** Um evento descrito como **TEMPORÁRIO** terá efeitos que duram apenas até ao final do Turno. Quando se joga o evento coloca-se a carta da Área de Cartas TEMPORÁRIAS como lembrança (4.7.7.1).

6.2.8 **Bloqueio de Eventos.** Certos eventos **bloqueiam** outros eventos: uma carta com o efeito bloqueado poderá apenas ser jogada pelos seus pontos de operações; os efeitos dum evento duradouro (6.2.7) cessam (vira-se ou remove-se o marcador) se um novo evento que o bloqueie for jogado.

NOTA: Os marcadores de eventos com efeitos duradouros que bloqueiem outros eventos contêm neles o nome dos eventos bloqueados entre parêntesis (ver ilustração em 4.7.7).

6.2.9 **Eventos Isolados.** O evento duma carta que diga RETIRAR poderá apenas ocorrer uma vez no jogo. Quando for utilizado como evento (e só se for utilizada como evento – NÃO contará se a carta for utilizada pelos pontos de operação ou descartada!) deverá ser retirado permanentemente do jogo.

6.3 CARTAS JOGADAS PELAS OPERAÇÕES

6.3.1 O jogador poderá jogar as cartas pelo valor das suas operações independentemente do evento estar associado a uma ou outra parte. O jogador selecciona o tipo de operação e usa o seu valor (7.0 ou 8.0). EXCEPÇÃO: Quando se joga a carta "*Eleição nos E.U.A.*" o seu evento é

sempre despoletado; o lado que a jogar decide se o evento se verifica antes ou depois da utilização dos pontos de operações.

6.3.2 **Despoletar dos Efeitos do Adversário.** Quando se joga uma carta pelos seus pontos de operações que contenha um evento associado ao adversário, este ocorrerá de imediato. EXCEPÇÃO: a primeira carta Jihadista utilizada em cada turno como operação de Conspiração não despoleta o evento dos E.U.A., 8.5.3.

6.3.2.1 O lado que jogar a carta que vai despoletar o evento adversário escolhe se: ou evento ou a(s) operação(ões) ocorre(m) primeiro. Se – no momento em que o evento estiver para ocorrer – este estiver bloqueado ou existir um pré-requisito não cumprido (6.2.6), o evento não se verificará.

6.3.2.2 Aplica-se o evento despoletado como se o lado a que está associado o tivesse jogado, tomando este todas as decisões envolvidas no evento. MARCAR (6.2.7) e REMOVER (6.2.9) normalmente.

6.3.2.3 O uso duma carta com evento amistoso ou não associado a nenhum dos lados pelas suas operações – ou descarte de alguma carta – não despoletará o evento (EXCEPÇÃO: "Eleição nos E.U.A.)

6.3.3 **Reservas.** Ambos os lados poderão jogar cartas com 1 ou 2 pontos para operações de Reserva. As operações de reserva adicionam o valor da carta à respectiva Área de Reserva do lado em questão num máximo de "2". Se a carta contiver um evento associado ao adversário em condições de ser jogado este ocorrerá de imediato (6.3.2).

6.3.3.1 O jogador poderá gastar todas as suas Reservas (até ao "0") para acrescentar esse valor (1 ou 2) à carta que jogar nesse turno para outras operações (não aplicável apenas a eventos como o *Back Channel*), até um valor máximo de "3". EXCEPÇÃO: Os E.U.A. não poderão utilizar a Reserva para **Reavaliações** (7.6).

EXEMPLO: O jogador dos E.U.A. tem 2 pontos na sua Reserva e deseja lançar um Alerta uma Conspiração que requer a jogada duma carta com o valor de operações de "3" (7.5.1). Gastando todas as suas Reservas, o jogador dos E.U.A. poderá jogar uma carta com 1 ou 2 pontos como se fosse uma carta de 3 (as Reservas podem aumentar o valor duma carta até um máximo de 3) para lançar uma operação de Alerta.

6.3.3.2 As Reservas não usadas até ao fim do turno perdem-se (5.2.7).

7.0 OPERAÇÕES DOS E.U.A.

Cada carta dos E.U.A. jogada pelos pontos originará apenas uma operação (EXCEPÇÃO: Reavaliações 7.6.2). A Folha de Ajuda ao Jogador resume esta secção.

7.1 GERAL

7.1.1 Valores de Operação Necessários. Os valores de operação necessários dependem da Governação do país alvo:

- **Boa:** 1 ou superior (*i.e.* qualquer carta - 1, 2 ou 3)
- **Justa:** 2 ou superior (*i.e.* carta com valor - 2 ou 3)
- **Pobre:** 3 apenas
- **Governação Islâmica:** Mudança de Regime apenas (usando uma carta com valor de 3, 7.1.3 e 7.3.4)

EXCEPÇÃO: O Alerta custa sempre uma carta de 3 valores (7.5.1)

EXEMPLO: O jogador dos E.U.A. deseja conduzir uma operação de Guerra de Ideias para melhorar a Governação nos Estados do Golfo. Sendo o nível de Governação actual de "Justo -2", os E.U.A. terão de jogar uma carta de 2 ou 3 pontos para que a operação seja bem sucedida.

7.1.2 Opções dos E.U.A. Para além da utilização das Reservas (6.3.3), as opções dos E.U.A. são:

- **Guerra de Ideias** para melhorar o alinhamento, a governação ou a alterar postura no sentido de impulsionar as relações internacionais e o prestígio.
- **Desembarque Militar** de tropas num país para mudança de regime (ou para as retirar e coloca-las de volta na área de tropas).
- **Desmantelamento** de células ou cabecilhas Jihadistas (e aumentar o prestigio dos E.U.A.).
- **Alerta** para frustrar ou mitigar atentados terroristas.
- **Reavaliação** da postura dos E.U.A.

7.1.3 Operações dos E.U.A. em país sob Governação Islâmica: A única operação permitida aos E.U.A. num país sob Governação Islâmica é uma forma especial de Desembarque Militar chamada Mudança de Regime (7.3.4).

7.2 GUERRA DE IDEIAS

Ao contrário de outras operações dos E.U.A., a Guerra de Ideias requer um lançamento de dados para ser bem sucedida. As operações de Guerra de Ideias que tenham como alvo países muçulmanos (7.2.1) devem usar a tabela da Guerra de Ideias (4.2.9) e utilizar os modificadores de dados que aí se encontram, enquanto as que tenham como alvo países não-muçulmanos (7.2.3) usam a tabela de Postura (4.9.3).

7.2.1 Guerra de Ideias num País Muçulmano

7.2.1.1 A operação da Guerra de Ideias num **País Muçulmano** permite ao jogador dos E.U.A. efectuar um lançamento de dados de acordo com a tabela de Guerra de Ideias para melhorar a Governação num pais que se encontre em alinhamento **Neutro**, que ainda **não tenha sido testado** ou que seja **Aliado**. O país muçulmano alvo não pode ser Adversário. O lançamento de dados bem sucedido transforma um país Neutro em Aliado (4.2.3) ou melhora a Governação dum país Aliado em 1 nível – de Pobre para Justa ou de Justa para Boa (4.2.1-2).

NOTA: Para mudar para Boa Governação devem ser retirados todos os marcadores de Mudança de Regime, Regime Assediado e Ajuda.

7.2.1.2 Procedimento: Lança-se um dado de 6 faces. É necessário um valor modificado de “5” ou mais para que seja bem sucedida. Os modificadores podem variar consoante a tentativa se destinar a mudar a Governação de Justa para Boa, for sem sede de Prestigio, Relações da GWOT, marcadores de Ajuda ou qualquer Aliado adjacente com Boa Governação (ver 4.9.2 e a tabela da Guerra de Ideias presente em ambas as Folhas de Ajuda ao Jogador. De notar que os modificadores negativos impossibilitam o sucesso operação).

7.2.1.3 Mudança de Regime. A Guerra de Ideias só poderá ocorrer num país em que haja um marcador de Mudança de Regime (7.3.4, 7.3.4.1) se o número de tropas aí estacionadas exceder o número de células pelo menos em 5.

7.2.2 Marcadores de Ajuda

7.2.2.1 O Primeiro Marcador de Ajuda. Lança-se o dado quando se estiver a fazer uma Guerra de Ideias num país muçulmano, se esse lançamento falhar por 1 (*exemplos: lança-se um 4 quando era necessário um lançamento de 5 ou mais para ter sucesso, ou resulta um 6 quando teoricamente o valor necessário seria de 7)* num país sem Ajuda, deverá aí ser colocado um marcador de Ajuda (os marcadores de ajuda também podem ser colocados como resultado de eventos).

7.2.2.2 Marcadores de Ajuda Adicionais. A Guerra de Ideias só poderá colocar o primeiro marcador de Ajuda num país – marcadores adicionais só poderão ser colocados através de eventos. Os marcadores de eventos podem acumular até ser removidos.

7.2.2.3 Remoção de Marcadores de Ajuda. A alteração para Boa Governação ou Governação Islâmica retira todos os Marcadores de ajuda dum país. Um lançamento para Jihad ou Atentado que seja bem sucedido retira um Marcador de Ajuda (8.4.1 – 8.5.6).

7.2.3 Guerra de Ideias num País Não-Muçulmano

A operação de Guerra de Ideias num país não-muçulmano que não sejam os E.U.A. ou Israel permite ao jogador dos E.U.A., de acordo com a respectiva tabela, lançar uma vez os dados para a determinar (ou alterar) a Postura dum país (4.3.2, 4.9.3-4). (Deve sempre ser feito um lançamento de dados esteja ou não a Postura marcada). Um lançamento de 1-4 para Postura Suave, 5-6 para Postura Dura. Se após a Guerra de Ideias a Postura do país alvo for igual à dos E.U.A. deve acrescentar-se +1 ao Prestigio dos E.U.A.

7.3 DESEMBARQUE MILITAR

7.3.1 A operação de Desembarque Militar permite aos E.U.A. mover qualquer número de tropas de um local (inclusive da Área de Tropas) para outro.

EXCEPÇÃO: As tropas não poderão desmobilizar dum país sob Mudança de Regime (7.3.4.1) se nele não ficarem estacionadas pelo menos mais 5 tropas que células (ver também Retirada 7.3.5)

NOTA: As Tropas estacionadas em países sob Mudança de Regime são consideradas como participantes na reconstrução dom país e asseguram a segurança dos novos governos contra os jihadistas e outros inimigos nomeadamente insurgentes seculares e bandidos.

7.3.2 A Governação do país destino determina o valor mínimo de operações necessário. Pode ser usada qualquer carta para desembarcar tropas na Área de Tropas. (*i.e.* considerar a Área de Tropas como Governação “Boa-1”).

7.3.3 O país destino no momento da operação de Desembarque Militar deve ser Aliado e Muçulmano (Excepção: Mudança de Regime, 7.3.4).

7.3.4 **Mudança de Regime**. A Mudança de Regime é um tipo especial de operação de Desembarque Militar. É necessário que a Postura dos E.U.A. seja Dura e haja pelo menos 6 tropas em condições para o Desembarque Militar (de um só local de origem e não envolvidas noutra Mudança de Regime noutro país, 7.3.1). O País destino deve estar sob Governação Islâmica (ao contrario do Desembarque Militar normal 7.3.3, em que o país não precisa de ser aliado). Joga-se uma carta de valor 3 (podem ser utilizadas Reservas) e:

- Desembarcam-se pelo menos 6 tropas no país.
- Coloca-se um marcador verde sobre as tropas (4.8.2).
- Executa-se um lançamento de acordo com a Tabela de Teste a Países para determinar o nível de Governação.

- Altera-se o alinhamento para Aliado.
- Virar qualquer célula aí estacionada para o lado Activo (4.7.4.1).
- Lançar dados para determinar Prestígio.

  NOTA: O Marcador para Mudança de Regime colocado sobre as tropas destina-se a relembrar que alguma ou algumas delas não poderão desmobilizar (7.3.1) a não ser por ***Retirada*** *(7.3.5).*

7.3.4.1 Países em Mudança de Regime. Qualquer país com um marcador de mudança de regime é considerado como "País em Mudança de Regime". Apenas os países com Governação Pobre ou Justa poderão ser Países em Mudança de Regime. Os marcadores de mudança de regime deverão ser retirados de imediato assim que a Governação do país mudar para Boa ou para Governação Islâmica.

7.3.4.2 Retirada. A Retirada é o segundo tipo especial de operação de Desembarque Militar. Para esta, é necessário que a Postura dos E.U.A. seja Suave e haja tropas num país em mudança de regime (7.3.4.1). Deve jogar-se uma carta com valor de 3 (podendo ser utilizadas Reservas, 6.3.3.1) e:

- Desmobilizar qualquer número de tropas do país em Mudança de Regime (independentemente das células presentes).
- Remover qualquer marcador de Ajuda aí colocado.
- Colocar um marcador de Regime Assediado (se ainda não existir nenhum aí colocado).
- Executar lançamento para determinar Prestigio.

NOTA: O marcador de Mudança de Regime permanece.

7.4 DESMANTELAMENTO

As operações de Desmantelamento permitem aos E.U.A.:

- Remover células activas.
- Tornar células adormecidas em activas.
- Remover cabecilhas

7.4.1 Uma operação de Desmantelamento necessita que o país alvo, para além de detentor de pelo menos uma célula ou cabecilha estacionado:

- Seja aliado, ou
- Contenha estacionadas pelo menos 2 tropas, ou
- Seja um país Não-Muçulmano (que não o IRÃO)

7.4.2 Uma operação de Desmantelamento num país com pelo menos 2 tropas ou cuja Postura seja Dura afectará duas células escolhidas pelos E.U.A. Caso contrário afectará apenas uma célula à escolha dos E.U.A. O Desmantelamento duma célula activa tem como resultado o regresso desta à Área de Financiamento Jihadista. O desmantelamento duma célula adormecida transforma-a em activa. Em alternativa, se não houver nenhuma célula presente, o desmantelamento remove o cabecilha.

NOTA: Um único desmembramento de 2 células – uma activa, outra adormecida – removerá uma e transformará a outra em activa. Uma única operação de desmantelamento NÃO poderá primeiro tornar a célula activa e depois removê-la nem remover 2 células e um cabecilha.

7.4.3 Se a operação de Desmantelamento remover a última célula dum país deverá colocar-se um marcador de cabecilha (4.8.4).

7.4.4 Se uma operação de Desmantelamento ocorrer num país com pelo menos 2 tropas, aumenta-se o Prestigio em + 1 (mesmo que só mude células para activas ou remova cabecilha)

7.5 ALERTA

7.5.1 Uma operação de Alerta necessita uma carta de valor 3, independentemente do nível de Governação (pode incluir Reservas 6.3.3.1).

7.5.2 Uma operação de alerta permite aos E.U.A. a escolher, revelar e bloquear (removendo) um marcador de Atentado que qualquer país Incluído um adversário ou mesmo o IRÃO).

7.5.3 O jogador dos EUA poderá inspeccionar o marcador de Atentado após o escolher (8.5.4). Se for um Atentado WMD deve ser retirado do jogo (8.5.5); caso contrário deverá ser colocado virado para baixo na Área de Atentados Disponíveis.

NOTA: Todos os Atentados não contrariados deverão ser concretizados no fim de cada Fase de Acção dos E.U.A., havendo portanto uma janela de oportunidade para lançar o Alerta.

7.6 REAVALIAÇÃO

7.6.1 A operação de Reavaliação permite ao jogador dos E.U.A. alterar a Postura dos E.U.A. de Dura para Suave e de Suave para Dura.

7.6.2 Ao contrário de outras operações dos E.U.A., a Reavaliação requer o uso de duas cartas de 3 valores cada (sem recuso a Reservas 6.3.3.1) ocupando uma fase de Acção inteira aos E.U.A.

7.6.3 O jogador dos E.U.A. decide a ordem pela qual a Postura se altera e qualquer evento despoletado pelo Jihadista ocorrerá (6.3.2). A alteração da Postura terá obrigatoriamente de ser feita.

NOTA: Certos eventos ou concretização de atentados nos E.U.A. (8.5.6.) poderão alterar a postura dos E.U.A.

Esclarecimento: A mudança de Postura terá obrigatoriamente de ser feita.

8.0 OPERAÇÕES JIHADISTAS

A Folha de Ajuda ao jogador Jihadista resume esta secção.

8.1 GERAL

8.1.1 Valor de Operações. Ao contrário dos E.U.A., nas operações Jihadistas podem ser utilizadas quaisquer cartas independentemente do nível da Governação do país alvo. Contudo, quase todas as operações Jihadistas requerem o lançamento de dados. O valor das cartas determina o número de dados a lançar (8.1.2). A Governação determina o alcance do sucesso do lançamento:

- **Governação Boa:** 1 (1 apenas)
- **Governação Justa:** 2 ou menos (1 ou 2)
- **Governação Pobre:** 3 ou menos (1, 2 ou 3)
- **Governação Islâmica:** (automática, todos os lançamento são bem sucedidos)

EXCEPÇÕES: O Recrutamento em países sob Mudança de Regime (8.2.3) e Movimentação dentro do mesmo país ou para países adjacentes (8.3.1) é automática.

8.1.2 Procedimento. Por cada carta que seja jogada pelas operações, deve ser seleccionada e anunciada um tipo de operação e onde esta será, ou sendo mais que uma, serão realizadas (poderão estar em causa vários locais). Depois deve ser feito um lançamento do número de dados igual ao valor da carta para determinar quantas das operações serão bem sucedidas. (Se estiver envolvido mais que um país, deve-se especificar antes do lançamento quais os dados e para que locais vão ser realizados os lançamentos. Todos os lançamentos sobre a mesma carta são considerados simultâneos).

EXEMPLO: O jogador Jihadista joga uma carta de valor 3 pelas operações, anuncia que o tipo de operação vai ser o Recrutamento e que duas tentativas vão ser efectuadas no AFEGANISTÃO e outra na Ásia Centra, ambas em Aliado com Governação Justa. O jogador lança 2 dados e 1 dado, respectivamente, e coloca uma célula por cada lançamento de 1 ou 2. Se o jogador tivesse feito três lançamentos bem sucedidos e houvesse apenas disponíveis duas células (4.7.4.2 & 8.2.1), o jogador teria então de seleccionar como distribuir as duas células pelos dois países.
O lado Jihadista joga depois a sua segunda carta de valor 3 e anuncia que i tipo de operação escolhida é a Movimentação. O jogador

especifica que uma célula no AFEGANISTÃO se irá tentar mover para os Estados Unidos e a segunda célula no AFEGANISTÃO juntamente com a terceira do PAQUISTÃO irão tentar movimentar-se para o Iraque, actualmente classificado como Adversário com Governação Pobre. Jogador realiza então três lançamentos separados apenas sendo bem sucedida a movimentação para os Estados Unidos se sair 1, e para o Iraque de 1-3.

8.1.3 Opções Jihadistas

Para além das Reservas (6.3.3) as opções em operações Jihadistas são:

- **Recrutamento** para criar novas células nos países.
- **Movimentação** de células entre países, ou dentro dum país (adormecer).
- **Jihad** (Guerrilha) para atacar Governos e fomentar revoluções islâmicas.
- **Atentados** terroristas para aumentar o financiamento, ferir o Prestigio dos E.U.A., provocar reacções de segurança que prejudiquem a Governação, inviabilizar programas de Ajuda, alterar a Postura dos países para provocar a desordem nas relações do Ocidente ou devastar a paz interna dos E.U.A.

8.2 RECRUTAMENTO

8.2.1 Por cada lançamento bem sucedido, através da operação de Recrutamento poderá ser colocada num país uma célula disponível adormecida. ("Disponível" significa que a célula deve ser retirada da Área de Financiamento Jihadista em baixo ou à esquerda do marcador de fundos (4.7.4.2). Um lançamento falhado para recrutamento não tem qualquer efeito.

8.2.2 O país já deverá conter uma célula ou cabecilha presente. Se estiver presente um cabecilha este deverá se retirado assim que for colocada a primeira célula (4.8.4).

8.2.3 **Recrutamento em Mudança de Regime.** Os Recrutamentos em países em Mudança de Regime (7.3.4.1) são automaticamente bem sucedidos.

8.2.4 **Números de Recrutamento.** Alguns países não-muçulmanos têm inscrito números "REC" de lançamento (4.3.4). As operações de recrutamento aí ignoram a Governação devendo por outro lado o lançamento igual ou inferior ao número "REC" de lançamento para que seja bem sucedido.

EXEMPLO: As operações de Recrutamento nas FILIPINAS serão bem sucedidas se os lançamentos forem iguais ou inferiores a 3, e não iguais ou inferiores a 2.

8.3 MOVIMENTAÇÃO

8.3.1 Cada ponto de carta utilizado em Movimentação permite a uma célula a sua mobilidade de país para país e, se estiver activa, mudá-la para adormecida. A Movimentação para territórios não adjacentes, para ser bem sucedida, requer o lançamento de dados em valor igual ou inferior ao da Governação do país destino. A Movimentação entre países adjacentes ou dentro do mesmo país (de forma a adormecer a célula) é automaticamente bem sucedida.

8.3.2 **Lançamento para Movimentação falhado**. Um lançamento para Movimentação falhado tem como consequência a remoção da célula e sua colocação de volta na Área de Financiamento Jihadista (não colocar cabecilha (4.8.4).

8.3.3 Devem ser mencionadas todas as proveniências e destinos para a carta antes de se executarem os lançamentos. As células só poderão realizar apenas uma movimentação por carta jogada.

De notar que a Movimentação duma célula para um país que não esteja marcado resultaria num Teste á Governação ou Postura antes de executar a movimentação propriamente dita (4.9.4)

8.4 JIHAD

Uma operação de Jihad tem como alvo a Governação ou a Ajuda. Os países alvos terão de ser Muçulmanos (excluindo o IRÃO) e não estar submetidos a Governação Islâmica. Terá de estar presente em cada país alvo pelo menos uma célula para cada lançamento aí efectuado. Qualquer célula adormecida utilizada como apoio ao lançamento passará ao estado Activo.

8.4.1 **Jihad Menor**. Cada lançamento bem sucedido piora a Governação em um nível na direcção a Pobre (Boa para Justa, Justa para Pobre) no país alvo desse lançamento e remove o marcador de Ajuda. De notar que, a menos que estejam reunidas as condições para a Jihad Maior (8.4.2.), a operação de Jihad não poderá transformar a Governação dum país em Governação Islâmica.

8.4.2 **Jihad Maior**. Se o número de células num país exceder o número de tropas em 5 ou mais à partida e o jogador jihadista escolher antecipadamente transformar todas as células adormecidas em activas, *então dois lançamentos bem sucedidos numa única carta* degradarão a Governação de Pobre para Governação Islâmica (ver 8.4.4). Cada lançamento bem sucedido retira uma Ajuda. Ter em atenção que, à excepção do Regime Assediado (8.4.3.2), é necessária uma carta de 3 ou 2 para se alcançar a Governação Islâmica

8.4.3 **Jihad Falhada**. Cada lançamento para Jihad falhado retira a célula de volta para a Área de Financiamento Jihadista. (não colocar cabecilha, 4.8.4)

8.4.3.1 Jihad Maior Frustrada. Sempre que o jogador Jihadista lançar 3 dados para uma Jihad num país que já contenha Governação Pobre e falhar na mudança para Governação Islâmica, deve ser colocado um marcador de "Regime Assediado" nesse país (se já não estiver lá outro colocado) e alterar o seu alinhamento para Aliado.

8.4.3.2 Regime Assediado. Um país com um marcador de Regime Assediado necessita apenas de um lançamento de Jihad bem sucedido (em vez de dois) para passar da Governação Pobre para a Governação Islâmica. Um país poderá ter no máximo um marcador de Regime Assediado. O marcador deverá ser retirado se a Governação passar para Boa ou para Governação Islâmica.

8.4.4 Revolução Islâmica. Sempre que se passar para Governação Islâmica o alinhamento deve ser marcado como Adversário (independentemente de qualquer lançamento falhado) e devem ser retirados todos os marcadores de Mudança de Regime, Regime Assediado ou Ajuda. O Financiamento deve ser aumentado de acordo com os Recursos do país. Se estiverem presentes tropas colocar o Prestigio em "1". (As tropas permanecem lá).

8.4.5 Arsenal Paquistanês. Da primeira vez que a Governação do Paquistão mudar para Governação Islâmica colocar 3 marcadores de atentado WMD do arsenal Paquistanês na Área de Atentados Disponíveis (4.7.8.1). Ficarão disponíveis para Atentados posteriores.

EXEMPLO JIHADISTA A: Existem 2 células num país com Boa Governação, e todas as outras células estão em países não-muçulmanos ou sob Governação Islâmica. O jogador Jihadista joga uma carta de valor 3 para efectuar uma Jihad mas só podem usar 2 dos 3 pontos de operações. Ambas as células ficam activas. Os lançamentos resultam em "1" e "4". O lançamento de "1" é bem sucedido e piora a Governação para Justa, enquanto o lançamento de "4" falha e causa a remoção duma célula.

EXEMPLO JIHADISTA B: O jogador jihadista tem 6 células adormecidas num país Neutro com Governação Justa-2 e usa 3 pontos de operações para executar uma Jihad Maior lançando respectivamente os valores "1", "2" e "3". As células passam para Activas. O primeiro lançamento bem sucedido ("1") transforma a Governação em Pobre. Porque existe apenas um mais um lançamento bem sucedido ("2") não haverá conversão de Governação Pobre em Governação Islâmica (8.4.2, apesar de existirem mais 5 células que tropas. O único lançamento falhado ("3") remove uma célula (8.4.3). O "3" falha porque os lançamentos simultâneos foram sobre a Governação Justa-2 (8.1.2). Não é colocado nenhum marcador de Regime Assediado nem o alinhamento muda para Aliado porque o alvo não era de Governação Pobre no inicio da

operação (8.4.3.1). De notar que uma única carta de valor 3 pode ser jogada para realizar uma Jihad Menor e Maior ao mesmo tempo se for jogada num país de Governação Justa e todos os três lançamentos forem bem sucedidos

EXEMPLO JIHADISTA C: O jogador Jihadista joga uma carta de valor 3 e anuncia uma Jihad Maior no PAQUISTÃO, Aliado de Governação Pobre e onde actualmente se encontram 7 células, 2 tropas e um marcador de Ajuda. Depois de mudar todas as células para o lado activo o jogador Jihadista lança 3 dados obtendo "2", "3" e "4". O "4" representa um falhanço tem como consequência a remoção duma célula do PAQUISTÃO, restando 6, enquanto os resultados de "2" e "3" – os dois lançamentos bem sucedidos necessários para a Governação Islâmica – degradam a Governação do PAQUISTÃO de Pobre para Governação Islâmica. O jogador Jihadista altera o PAQUISTÃO de Aliado com Governação Pobre para Adversário com Governação Islâmica, retira o marcador de Ajuda sobe os Fundos Jihadista em +2 e coloca 3 marcadores de Atentado WMD do Arsenal Paquistanês na Área de Atentados Disponíveis para usar mais tarde. O Prestigio dos E.U.A. desce 1 ponto; as duas tropas permanecem no PAQUISTÃO sob Governação Islâmica.

8.5 ATENTADOS

8.5.1 Geral. Uma operação de atentado pode ter como alvo qualquer país (incluindo o IRÃO) que não esteja sob Governação Islâmica. Terá de estar presente pelo menos uma célula em cada país alvo para cada lançamento aí efectuado, qualquer célula adormecida usada para permitir o lançamento mudará para o lado Activo. Pelo menos um dos lançamentos para Atentado terá de ser feito através duma carta para ser usado como operação de atentado evitando assim o evento associado dos E.U.A.

8.5.2 Procedimento. Lançar o número apropriado de dados (8.1.1). Cada lançamento bem sucedido coloca no país alvo um marcador de Atentado disponível com número igual ou menor ao valor da carta usada ou um marcador de atentado WMD virado para baixo (8.5.4). Um lançamento falhado de atentado não tem qualquer efeito.

NOTA: Os marcadores presentes no jogo estabelecem o limite em número e em tipo de atentados que podem ser colocados numa determina altura (4.8.1). Os Atentados Disponíveis correspondem aos marcadores depositados na Área de Atentados Disponíveis (4.7.8 & 8.5.5).

8.5.3 Primeiro Atentado. A primeira vez no turno em que se usa uma carta para realizar uma operação de Atentado não ira despoletar o evento associado dos E.U.A. (6.3.2). (Coloca-se a carta na zona de 1º Atentado para lembrança, 4.7.7.2)

__Dica__: Colocar sempre a carta com que se executa o 1º Atentado na Área respectiva no mapa para recordar que os Jihadistas já realizaram a sua primeira operação de Atentado.
NOTA: Isto irá permitir ao jogador Jihadista a faculdade de ignorar um evento associado aos E.U.A. na sua mão em cada turno. Não é preciso que seja a primeira carta a ser jogada, só o primeiro atentado a ser conduzido. De notar também que o Jihadista não poderá evitar eventos associados aos E.U.A. se apenas os países com Governação Islâmica contiverem células (8.5.1).

8.5.4 **Atentados Ocultos.** Manter os marcadores de Atentado virados para baixo (mostrando apenas visível "Atentado Terrorista", 4.8.1). Apenas o jogador Jihadista os poderá inspeccionar. Os seus valores vão sendo revelados aos E.U.A. à medida que os atentados vão sendo desmascarados por Alerta ou concretizados.

8.5.5 **Atentados WMD (Armas de Destruição Maciça).** Qualquer marcador de Atentado WMD colocado na Área de Atentados Disponíveis pode ser utilizado em qualquer lançamento de operação de atentado bem sucedido (8.5.2). Quando um Atentado WMD é desmascarado (7.5.2-3) ou concretizado o seu marcador é retirado definitivamente do jogo.

8.5.6 **Atentados não contrariados.** No fim de cada Fase de Acção dos E.U.A., o jogador Jihadista deverá revelar a concretizar todos os marcadores de Atentado que restem nos países. Ele escolherá a ordem que seguirá o seguinte:

VICTORIA

- Se um Atentado WMD for concretizado nos EUA o jogador Jihadista vence.

FINANCIAMENTO

- Por cada atentado num país muçulmano ou no IRÃO, deve ser acrescentado +1 ponto aos Fundos Jihadistas se a Governação for pior que Boa; ou +2 se o país tiver Boa Governação.
- Para um atentado que não envolva WMD num país não muçulmano fora dos E.U.A. os Fundos Jihadistas deverão ser aumentados de acordo com o número presente no marcador ou se a Governação for Boa pelo dobro do valor do marcador.
- Para um Atentado WMD num país não-muçulmano ou nos E.U.A. colocar os Fundos Jihadistas no "9".

POSTURA

- Se o atentado for num país não-muçulmano (inclusive nos E.U.A.), devem-se ser lançados dados para determina a

Postura. Se for WMD num jogo para 2 jogadores o jogador jihadista poderá relançar este resultado uma vez.

- Se se tratar da zona Schengen, o jogador jihadista poderá escolher dois outros países e lançar para determinar as suas Posturas.

PRESTIGIO

- Se o país alvo contiver tropas, o Prestigio dos E.U.A. baixará 1 ponto e se for um atentado WMD o Prestigio deve ser colocado em 1 (mínimo).
- Se for nos E.U.A. deve ser feito um lançamento para determinar o Prestigio.

GOVERNAÇÃO E AJUDA

- Se o atentado for num país muçulmano, deve-se lançar o número de dados igual ao número do atentado (3 se for WMD) como se estivesse a tentar concretizar uma operação Jihadista no país (8.1). Cada lançamento bem sucedido remove um marcador de Ajuda e degrada a Governação em 1 nível mas não até Governação Islâmica. O falhanço não tem qualquer efeito.

MARCADOR

- O marcador deve ser recolocado na Área de Atentados Disponíveis (ou removido permanentemente do jogo se for WMD).

NOTA: Ambas as Folhas de ajuda ao Jogador contêm resumo acerca da forma como consumar atentados que não sejam desmascarados.